
No. 15
$12.00
TOMO 15
SÓLO MAYORES DE 18 AÑOS
STOP
Su venta a menores de EDAD es delito
¡OJO!
Revista con alto contenido erótico
AIR
FORCE
EDS
DESIGN
www.editoposter.com
15
7 509761 100927
PRECAUCIÓN: REVISTA CON ALTO CONTENIDO ERÓTICO
Revista que enseña a Dibujar el Arte Erótico


Dibujando
HENTAI
AIR
FORCE
3
ICE BABY
TEMARIO
I ANATOMÍA
II SENSUALIDAD ESTÁTICA
III SENSUALIDAD EN MOVIMIENTO
IV POSICIONES ERÓTICAS 1
V POSICIONES ERÓTICAS 2
VI POSICIONES ERÓTICAS 3
VII ROPA SENSUAL
VIII ROPA INTERIOR Y PIJAMAS
IX LENCERÍA 1
CORSÉ, LIGUERO, PANTALETA Y SOSTÉN
X LENCERÍA 2
MEDIAS, TEXTURA, ENCAJES Y LISTONES
XI LENCERÍA 3 EXÓTICA
XII UNIFORMES ESCOLARES
XIII ROPA DEPORTIVA
XIV UNIFORMES CIVILES
XV UNIFORMES MILITARES
XVI DISEÑO DE PERSONAJES -ESTEREOTIPOS-
XVII DISEÑO DE PERSONAJES (CRIATURAS FANTÁSTICAS)
XVIII JUEGO DE VIÑETAS
ARTE, SECUENCIA Y DRAMATISMO
XIX PERSPECTIVA HUMANA
XX CENSURA Y AUTOCENSURA



Nos encontramos una vez más ante el hermoso erotismo del Arte Hentai, pero con la agradable sorpresa de los uniformes militares, sin duda alguna otro de los grandes fetiches del erotismo y uno de los elemento más socorridos dentro de éste seductor género. Esperamos que los consejos de nuestro amigo Tozani sean de utilidad en el momento de crear tus sensuales aventuras dentro de una base militar.

Todos los personajes dibujados en esta publicación llevando acabo o simulando actos sexuales cuentan con criterio y tienen sexo sin que nadie los force a tenerlo; lo hacen bajo su libre albedrío y sus actos se fundamentan en sus decisiones; se encuentran en buen estado de sus facultades mentales y los actos que realizan se justifican en la educación, costumbres y moral de su lugar de origen; son mayores de edad y realizan el acto sexual después de haber cumplido con sus labores familiares, estudiantiles, laborales, domesticas. Los actos que ves aquí publicados son ficticios y no debes llevarlos a cabo en la realidad. ®

®Texto propiedad intelectual de EDITOPOSTER S.A.

DIRECTORIO

EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
Tel. 1323-0-100
México, D.F. C.P. 06400

JUAN ANTONIO FLORES V.
EDITOR RESPONSABLE

CARLOS CARBAJAL C.
DIRECTOR ARTÍSTICO

JUAN CARLOS HERNÁNDEZ "ÁNGEL"
COORDINADOR ARTÍSTICO

MARTHA GARCÍA DE LA ROSA
JEFA DE DISEÑO

VICTOR M. ALATORRE C.
DISEÑO DE INTERIORES

CARLOS CARBAJAL C.
ARTE

JOSÉ LUIS BELMONT
PORTADA

GILBERTO LÓPEZ
PREPRENSA

RAÚL OLIVARES
CORRECCIÓN DE ESTILO

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRADORA GENERAL

ADRIANA VILLALOBOS
MERCADOTECNIA

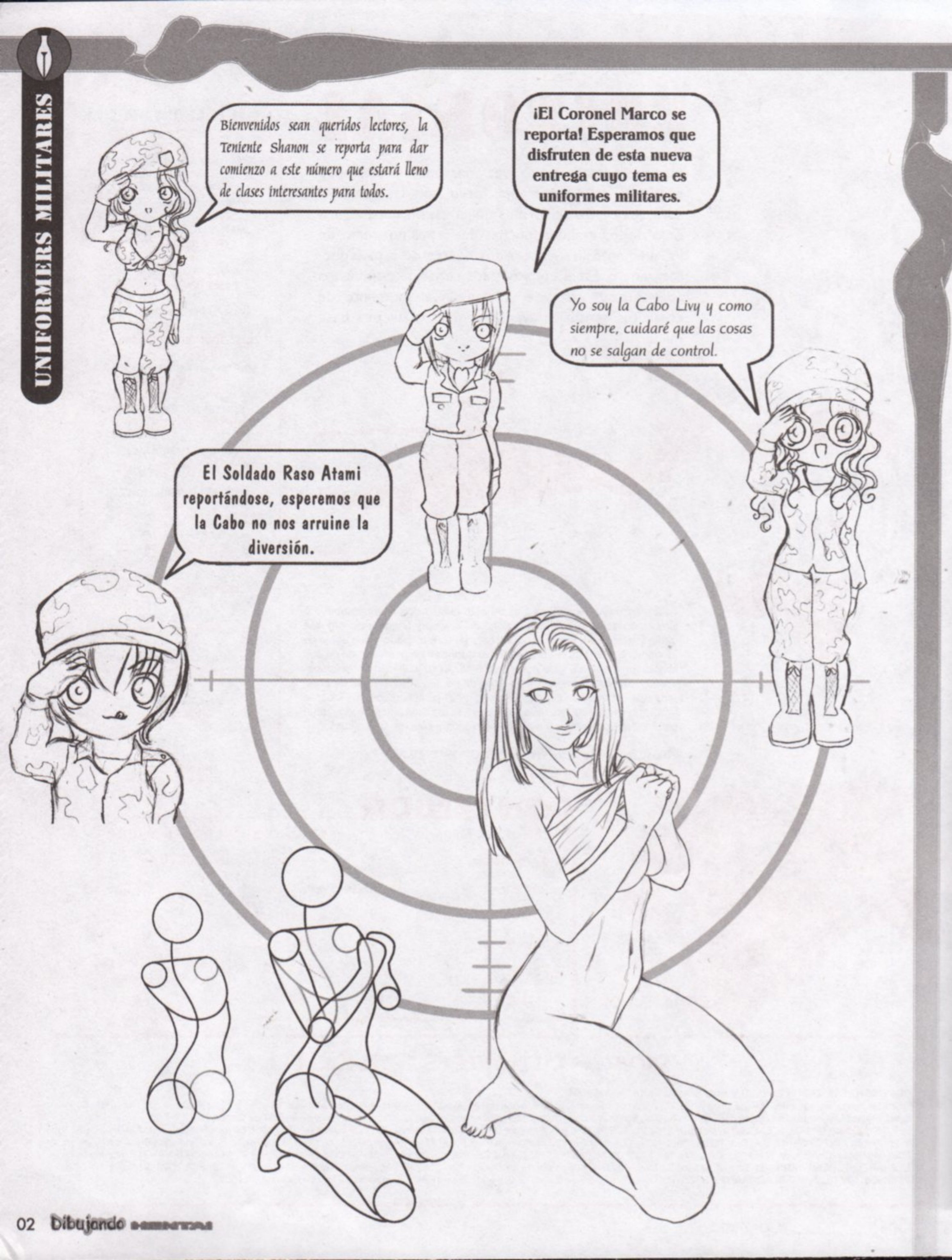
MIGUEL ANGEL RUIZ L.
CIRCULACIÓN

1323-0-100
Ext. 103
PUBLICIDAD

CONTENIDO

www.editoposter.com

DIBUJANDO HENTAI No. 15, Publicación MENSUAL, de EDITOPOSTER, S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. PrePrensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156, México, D.F. CP 06400 Impresa en Talleres Rotográficos Zaragoza, S.A. de C.V. Calle 3 No. 48 Fracc. Ind. Alce Blanco, Naucalpan, Edo. de México, Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Méx. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04-2004-061009261600-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB en trámite. EXP.04-16758 en TRÁMITE. Impresa en México Copyright © 2000.


Bienvenidos sean queridos lectores, la Teniente Shanon se reporta para dar comienzo a este número que estará lleno de clases interesantes para todos.
¡El Coronel Marco se reporta! Esperamos que disfruten de esta nueva entrega cuyo tema es uniformes militares.
Yo soy la Cabo Livy y como siempre, cuidaré que las cosas no se salgan de control.
El Soldado Raso Atami reportándose, esperemos que la Cabo no nos arruine la diversión.



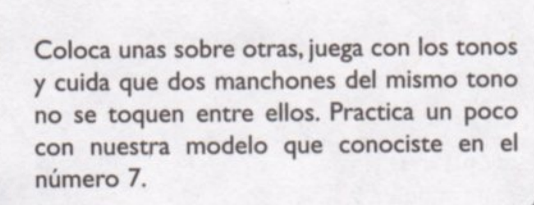




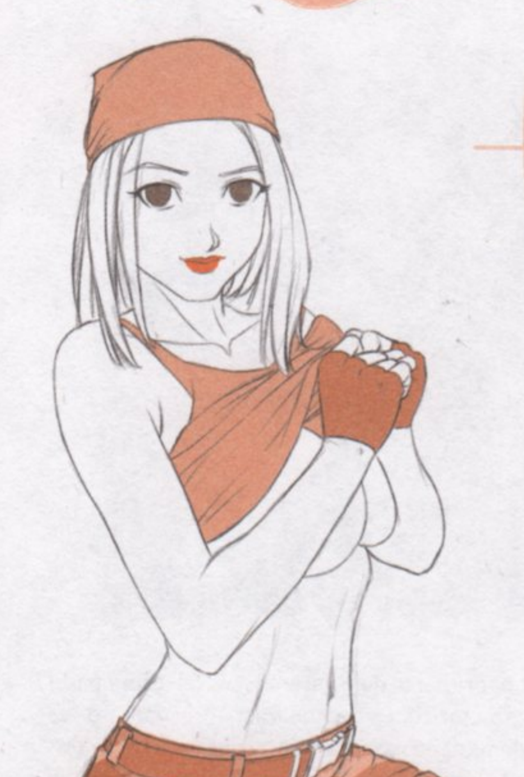




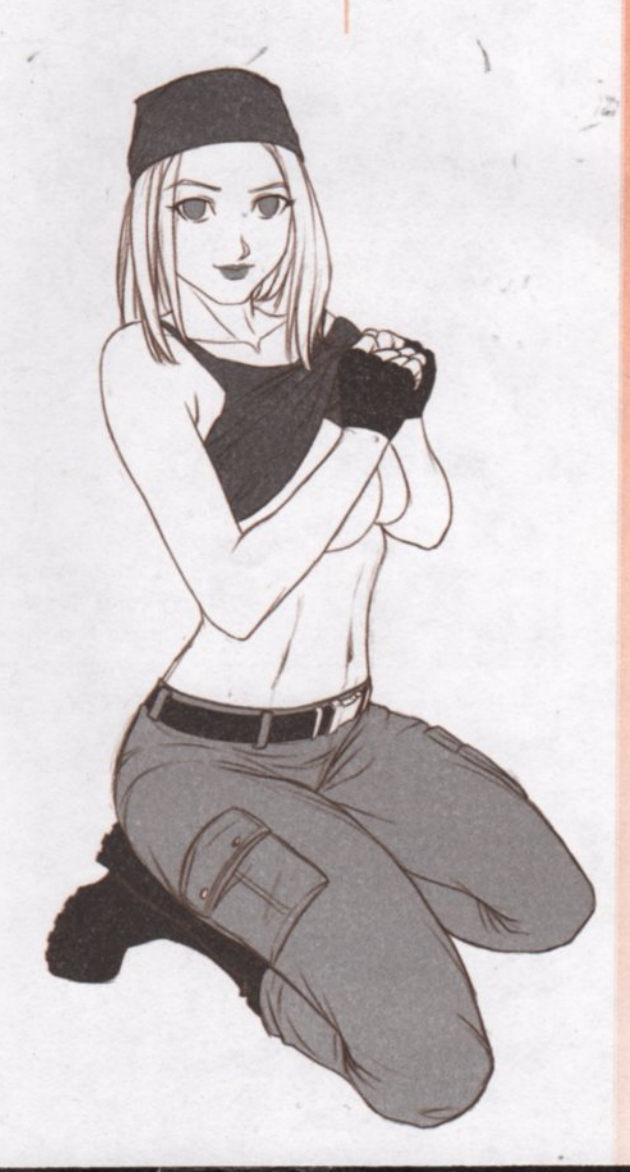
Lo primero que veremos es el estampado característico del uniforme militar no es demasiado complicado realizarlo. La mayoría están compuestos de varias capas de manchas de diferentes colores, formando un tramado irregular que conocemos como camuflado. Usa tres lápices de diferentes grados de dureza o un solo lápiz manejando diferentes presiones y realiza manchas de manera irregular pero que tengan aproximadamente la misma área y estilo.



Coloca unas sobre otras, juega con los tonos y cuida que dos manchones del mismo tono no se toquen entre ellos. Practica un poco con nuestra modelo que conociste en el número 7.



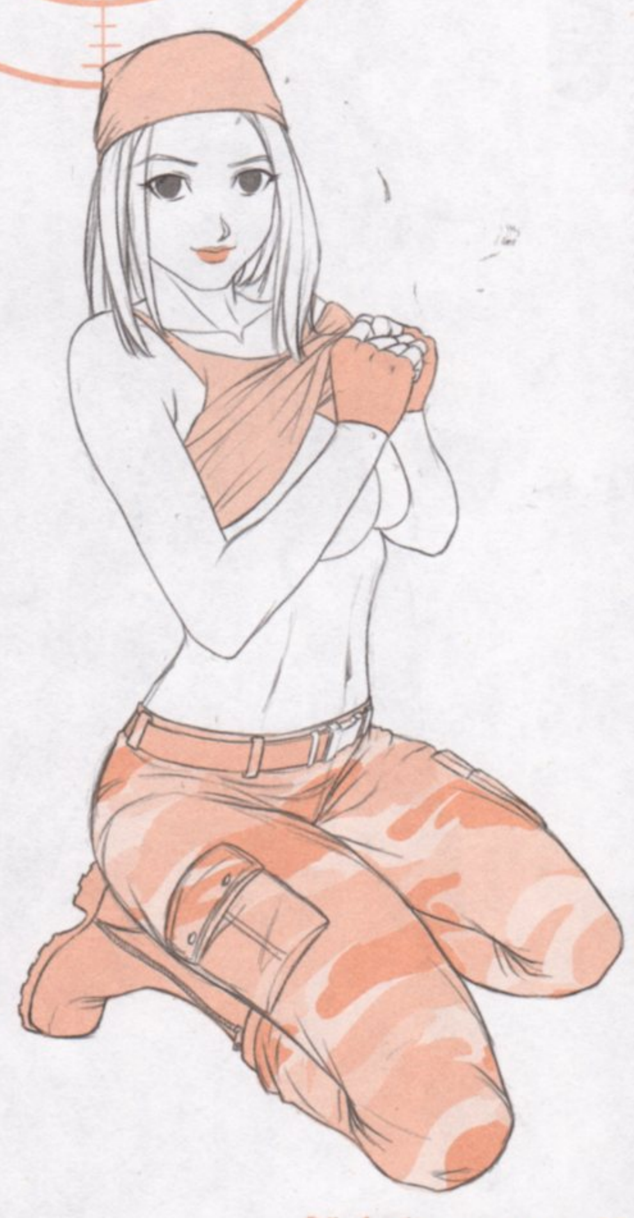
Los tonos básicos para un uniforme militar son el verde olivo, el caqui, el marrón, y el negro; en el estampado de camuflaje puede ir también gris. La ropa militar puede ser de todos estos colores combinados o uno sólo en una prenda.



Las botas militares son de cajón y regularmente son negras, aunque dependiendo de la división del ejército pueden variar a blanco.



Tienes que entender que el objeto del estampado de camuflaje es confundirse con el entorno del soldado, así existen diferentes tipos de estampado para diferentes tipos de terrenos. El verde estándar es para terrenos boscosos o selváticos, un tono más oscuro o incluso de grises se usa para pantanos y ciénagas. El de tonos muy claros sirve para los terrenos helados, donde abunda la nieve. El tono caqui liso sirve para terrenos desérticos.



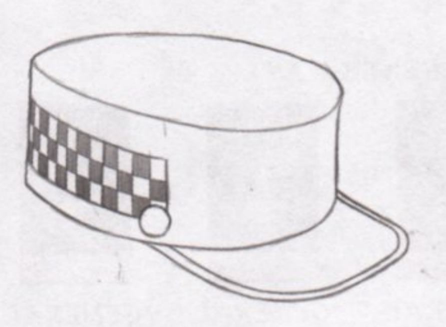
Como podrás observar en estas páginas, la ropa en general cambia dependiendo del terreno, haciendo los tonos lisos más claros u oscuros dependiendo del tono de camuflaje.

CARACTERÍSTICAS DEL SOLDADO

Aquí veremos los detalles que invariablemente nos remiten a la imagen de un soldado.

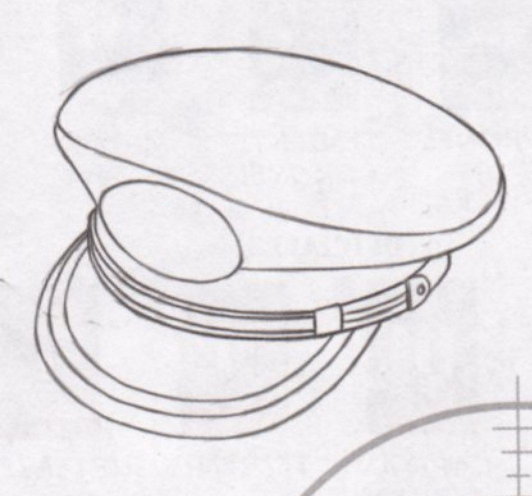


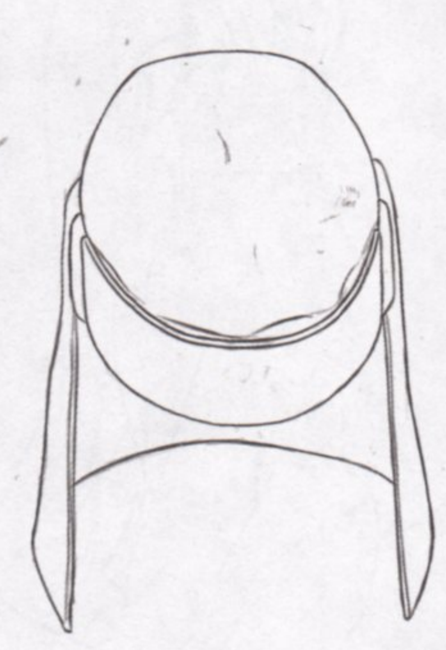
A. Gogles. Varían mucho dependiendo de la división, pueden se muy grandes para visiones amplias o pequeños y telescópicos.
B. Casco. Hay infinidad de variantes.
C. Mochila. En la realidad es muy grande, puedes modificarla a placer.
D. Playera sisada. Es típica de las fuerzas armadas y el color más común es el verde olivo.
E. Armas. Desde un cuerno de chivo hasta una bazooka, checa el especial de DibujArte referente a este tema para más detalles.
F. Bolsas. A los costados de los muslos o en el cinturón, sirven para guardar infinidad de cosas.
G. Pantalón. Camuflado es imprescindible.
H. Botas. Por lo regular altas, las agujetas están hiladas de las maneras más sorprendentes, trata de no complicarte mucho la vida.





Las gorras militares y oficiales también son características. Aquí puedes ver varios modelos de diferentes grados, tanto para uso en servicio como para gala, además de una gorra de campaña que se usa en terrenos desérticos. Los ejemplos que te damos aquí son gorras navales.





Otro accesorio clásico de un militar son las llamadas placas caninas que contienen datos esenciales para la identificación como el batallón, división, nombre, número del soldado, etc. Tú puedes hacer unas como en el ejemplo con dirección, tipo de sangre y otros datos que se te ocurran.





Dentro de la milicia se utiliza la Heráldica Militar, lo que los civiles conocemos como rangos; estos determinan la posición de una persona dentro de un ejército. A la derecha podrás ver los diferentes rangos de inferior a superior, siendo los Generales los de mayor rango y los Cadetes los de nivel más bajo. Los niveles te los va dando la banda en particular. Usa estos datos para dar más realismo a tus personajes.

GENERALES


ALTO MANDO


GENERAL DE DIVISIÓN


GENERAL DE BRIGADA


GENERAL BRIGADIER

JEFES


CORONEL


TENIENTE CORONEL


MAYOR

OFICIALES

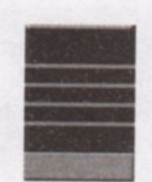

CAPITÁN PRIMERO


CAPITÁN SEGUNDO

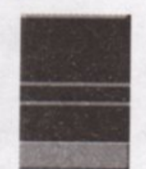

TENIENTE

SUBTENIENTE

TROPA


SARGENTO PRIMERO


SARGENTO SEGUNDO


CABO

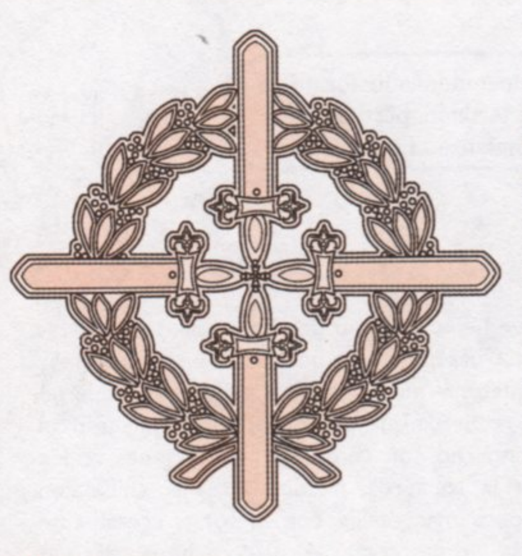

SOLDADO

CADETES

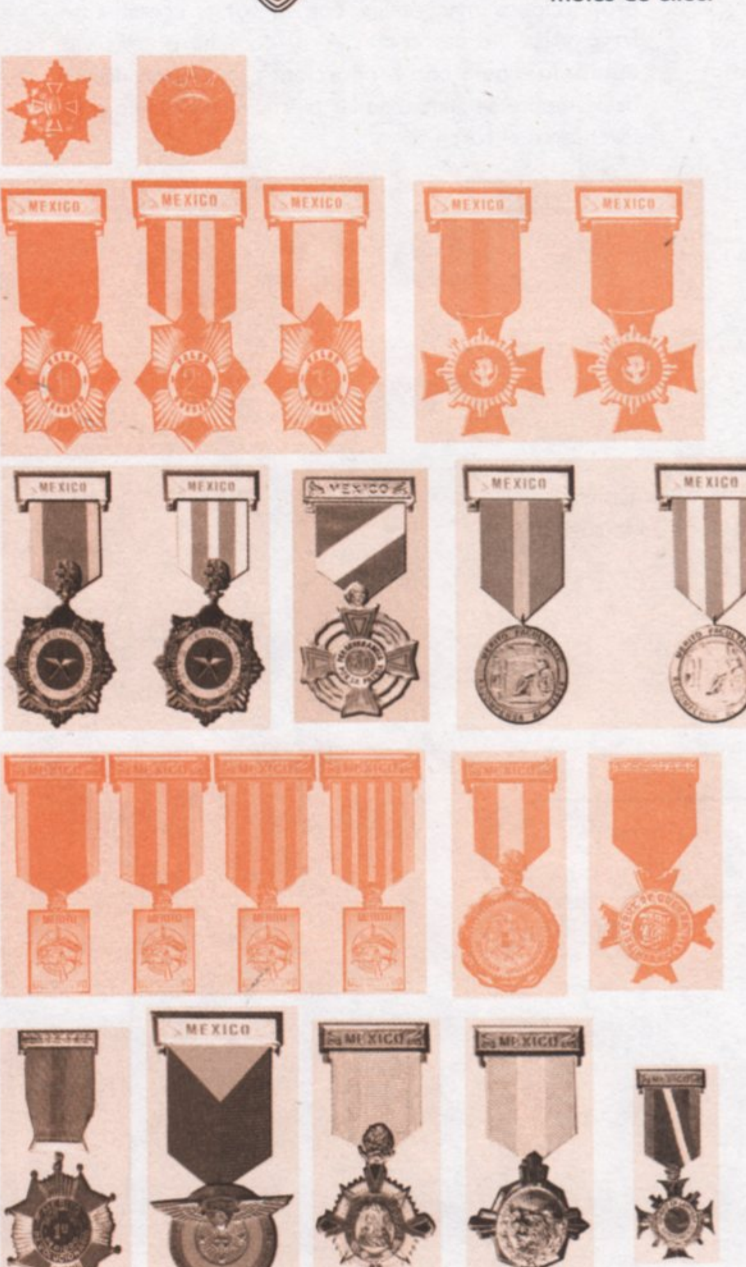

SARGENTO PRIMERO


SARGENTO SEGUNDO

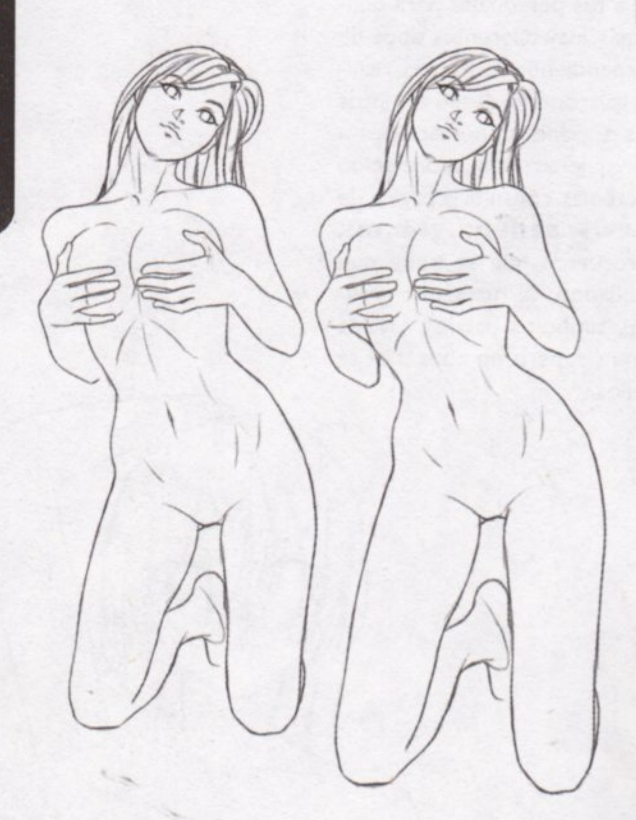

CABO



Las condecoraciones son detalles que puedes dar a tus personajes para definirlos aún más. Hay diferentes tipos de medallas dependiendo la hazaña realizada por el galardondo, desde distintos méritos hasta grandes aportaciones a la patria. Si quieres más información sobre estos temas, consulta la página de Internet **www.sedena.gob.mx** y además recuerda que se tiene que ser muy cuidadoso al manipular gráficamente los símbolos patrios. Úsalos como referencia, pero no abuses ni te mofes de ellos.









Ahora que hemos visto todos los detalles referentes a la milicia, pasemos a lo que nos atañe. Para crear a tu juguetona militar realiza primero el cuerpo desnudo, recuerda que las proporciones que se usan en el Hentai no son como las proporciones reales. Arriba, a la izquierda, puedes ver una chica con proporciones más reales, con el torso ligeramente largo y las piernas cortas. A su derecha podrás ver el mismo dibujo con proporciones ideales en donde básicamente se alargaron las piernas y se redujo muy levemente el torso.

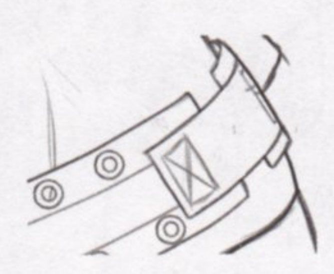
A esta pequeña vamos a ponerle una casaca y algunos detalles militares que analizamos en la página siguiente.

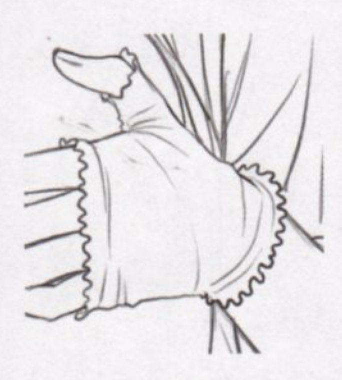


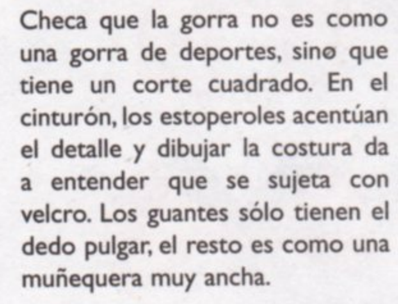




Aquí la tenemos con tonos grises. La gorra, el cinturón y los guantes le dan el detalle militar, además de la casaca.







Checa que la gorra no es como una gorra de deportes, sino que tiene un corte cuadrado. En el cinturón, los estoperoles acentúan el detalle y dibujar la costura da a entender que se sujeta con velcro. Los guantes sólo tienen el dedo pulgar, el resto es como una muñequera muy ancha.





En cuanto a tonos, mira como se coloca el mismo tono de gris en la gorra, guantes, short y botas, esto centra la atención en las partes alta, media y baja del cuerpo, esto da un equilibrio a toda la imagen.

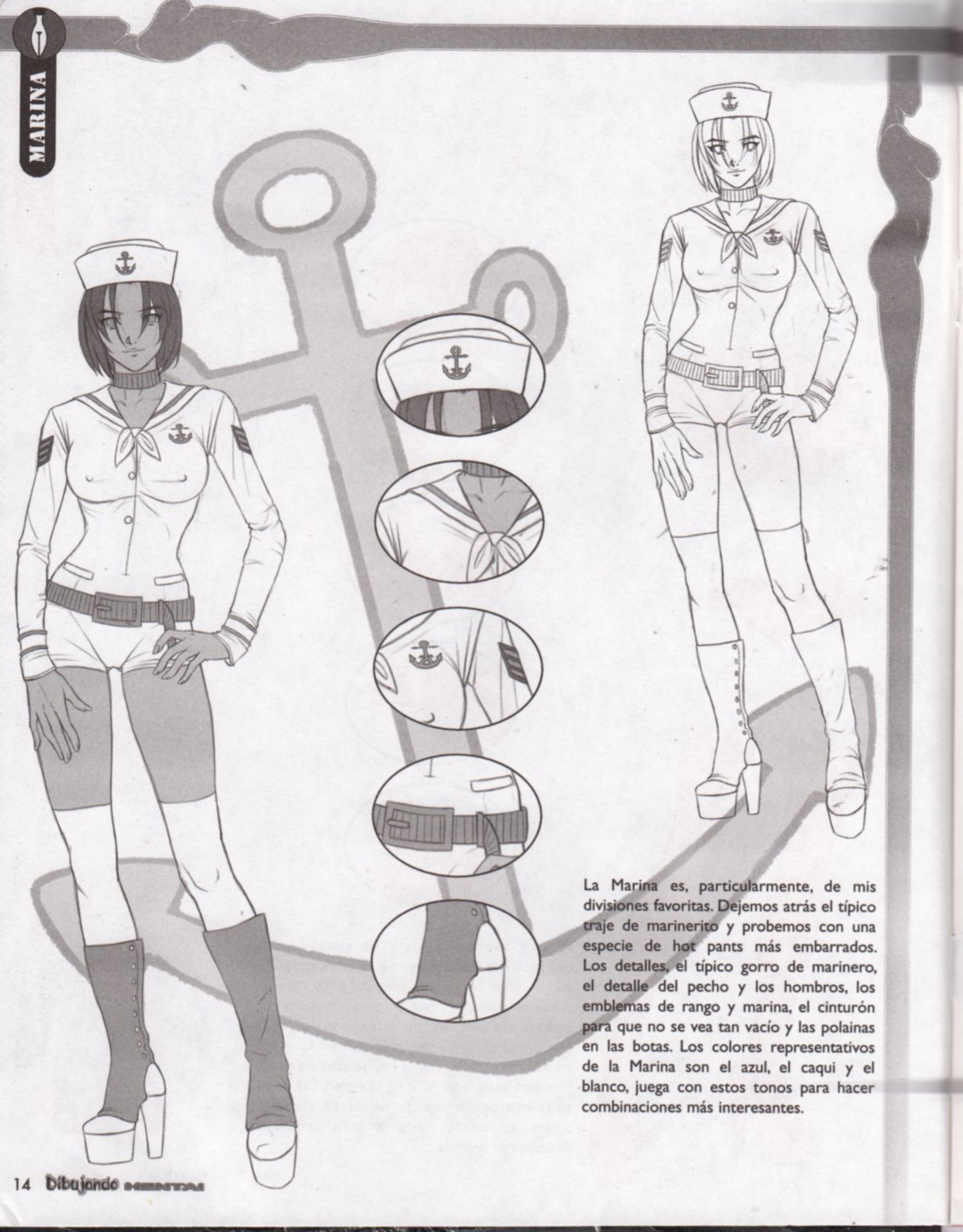


Ahora veremos algunas de las principales divisiones militares ejemplificadas con algunos modelitos sexis que pueden usar a conveniencia.

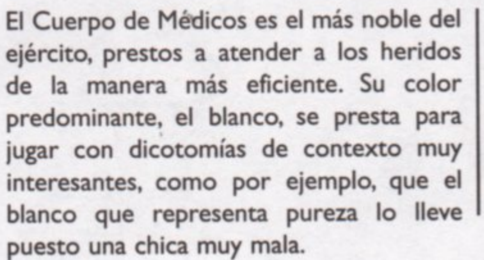
La Infantería es el ejército de a pie. Hay Infantería de Marina y de Fuerza Aérea, sin embargo, estas divisiones se verán aparte. Usamos el traje estándar que ya revisamos y haremos una adaptación con el estampado de camuflaje. Los detalles importantes están en círculos, un gorro muy coqueto, las placas caninas, un corte en el short muy sugestivo que hace juego con el escote, medias de red muy cerrada y botas. Al ser las botas muy oscuras, los pliegues se dibujan en blanco, sin marcarlos mucho.



Aunque usamos el título de altos mandos, quisimos dar a entender que es una adaptación de un traje de gala, ya que los altos mandos también pueden vestirse para campaña. Se trabajó una tela lisa, sin estampado, haciendo alusión a un traje de gala militar. El gorro armoniza con el escote y los detalles en cuello y cadera mantienen el mismo ritmo. Las botas se trabajaron como unas medias, sin embargo, siguen su diseño hasta el piso, marcando únicamente la suela.

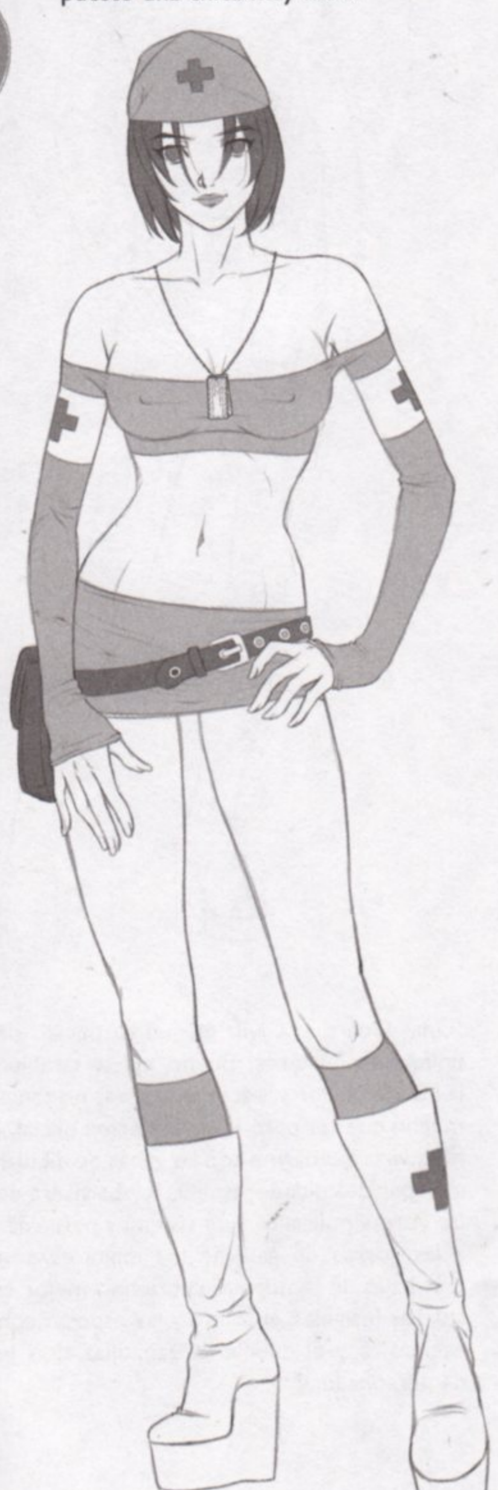


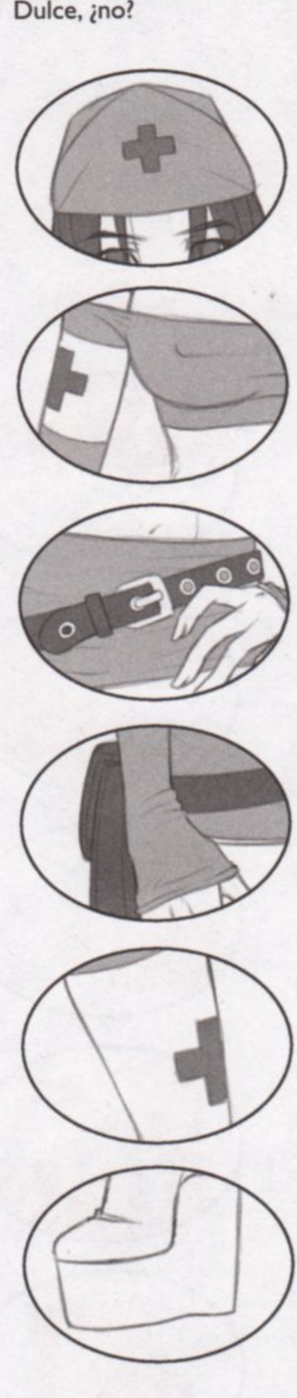
La Marina es, particularmente, de mis divisiones favoritas. Dejemos atrás el típico traje de marinerito y probemos con una especie de hot pants más embarrados. Los detalles, el típico gorro de marinero, el detalle del pecho y los hombros, los emblemas de rango y marina, el cinturón para que no se vea tan vacío y las polainas en las botas. Los colores representativos de la Marina son el azul, el caqui y el blanco, juega con estos tonos para hacer combinaciones más interesantes.



El Cuerpo de Médicos es el más noble del ejército, prestos a atender a los heridos de la manera más eficiente. Su color predominante, el blanco, se presta para jugar con dicotomías de contexto muy interesantes, como por ejemplo, que el blanco que representa pureza lo lleve puesto una chica muy mala.

El contraste con el rojo lo hace aún más interesante y también se puede jugar con él. Los detalles, el gorro y los símbolos de cruces bien visibles en brazos y piernas, un cinturón que sujeta un botiquín con todo lo necesario y sus botas blancas. Dulce, ¿no?



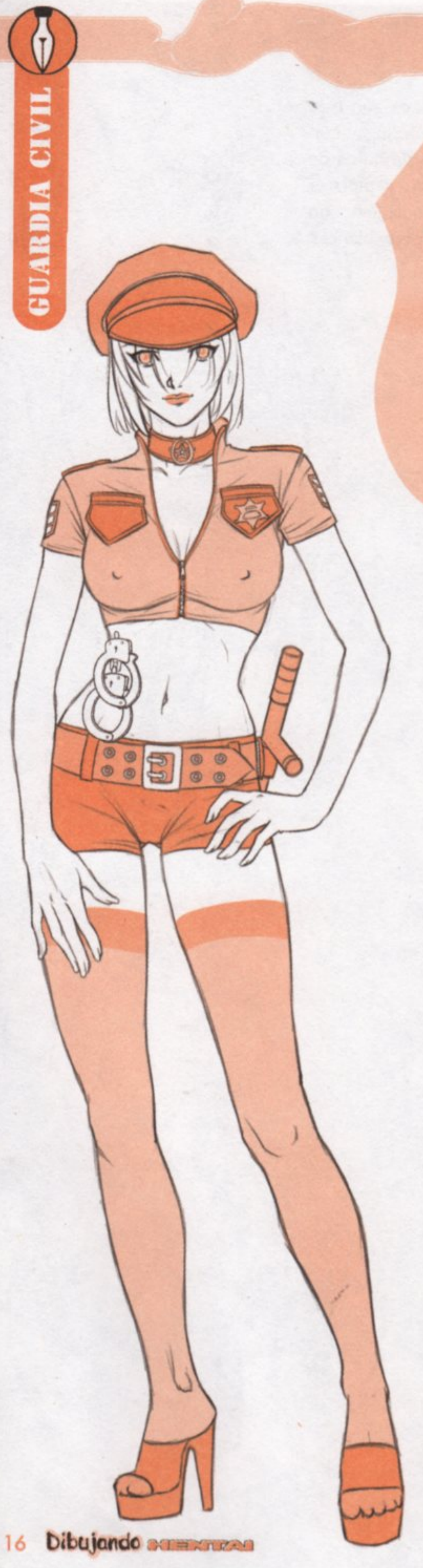




GUARDIA CIVIL

7491

TOKIO



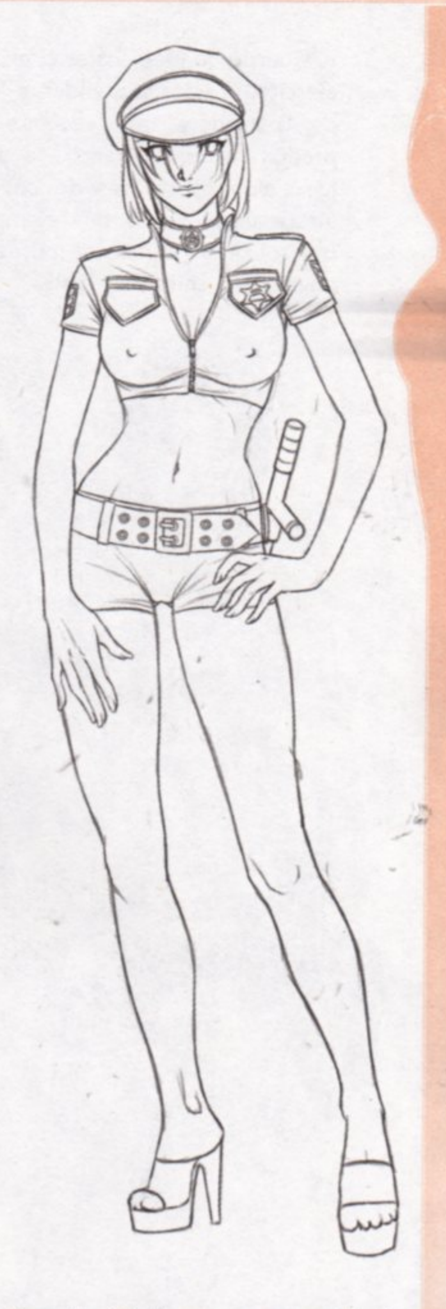






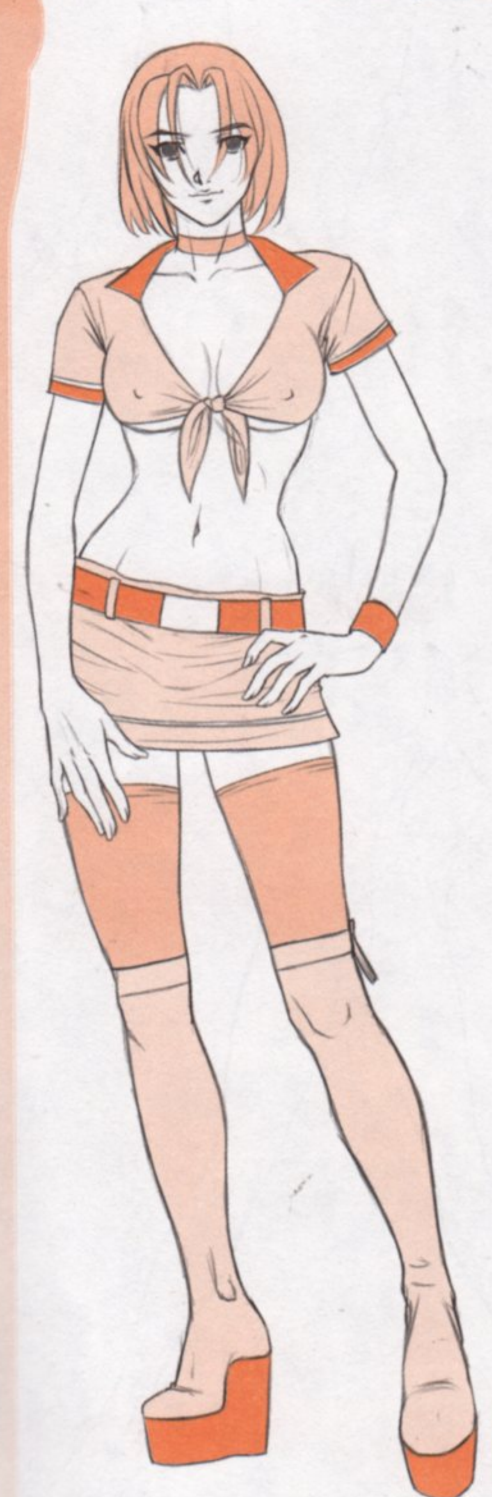


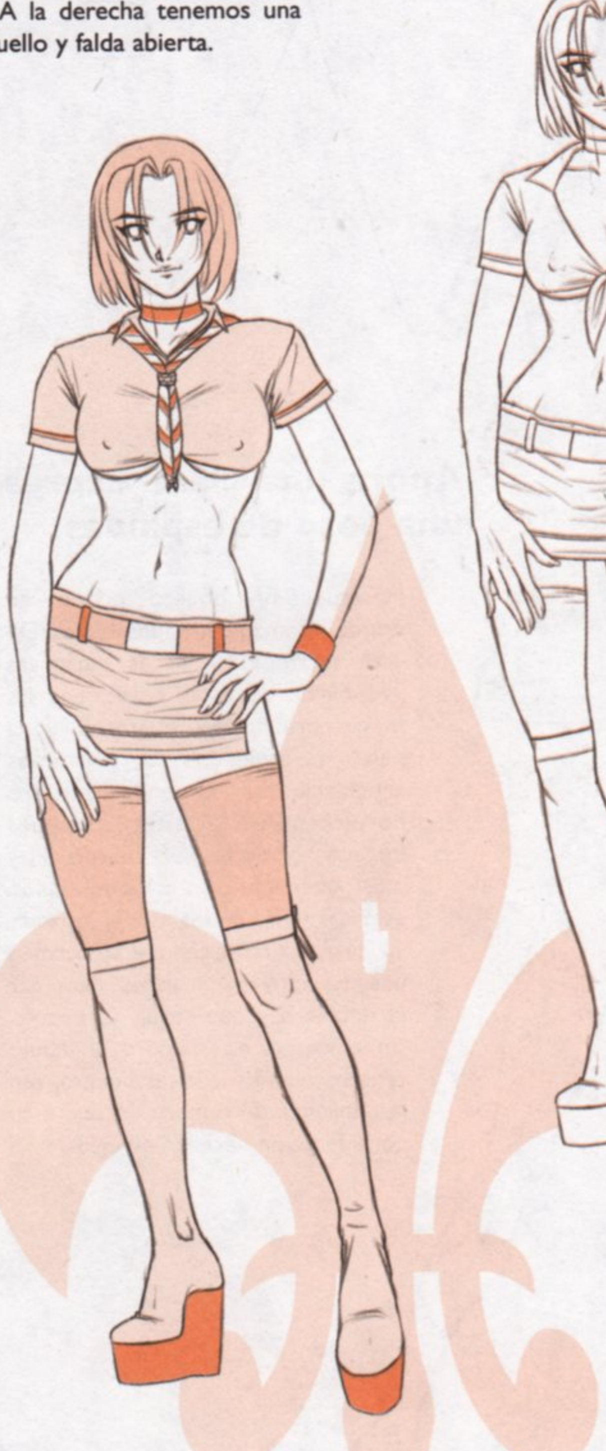


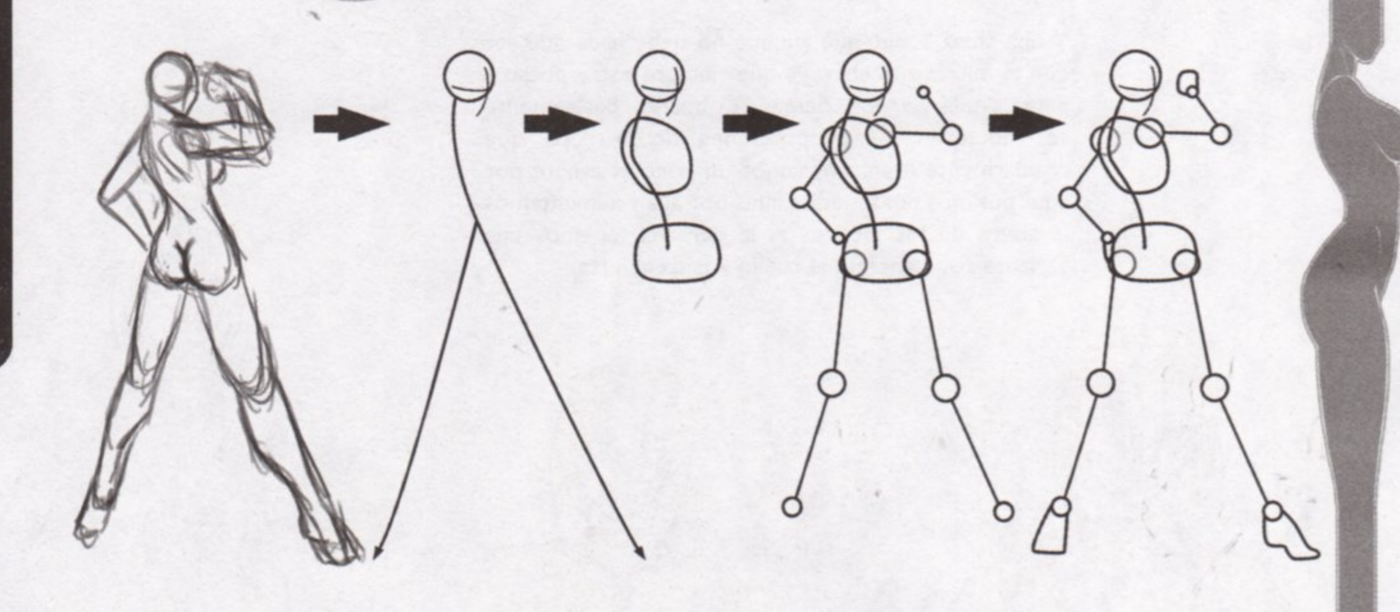


¿Una Guardia Civil en un especial de uniformes militares? Bueno, existe también la Policía Militar… está bien, tal vez no tenga mucho que ver pero es un uniforme oficial, y no quería quedarme con las ganas de dibujar a un par de cuidadoras de la ley. La visera de las gorras policiales, que son muy parecidas a las gorras de gala de los militares, son más bajas de lo normal, cubriendo mejor el sol. Las insignias, el tolete y las esposas son esenciales, y el detalle de zapatillas altas le da personalidad.

Y una chica Scout, que aunque no tiene nada que ver con la milicia son chav@s que siempre están puestos para ayudar a los demás. Y bueno, básicamente se redujeron las proporciones de la ropa que regularmente usan, ampliamos un poco el escote por aquí, pusimos unas medias altas por allá y aumentamos la altura de los tacones. A la derecha tenemos una variante con pañoleta al cuello y falda abierta.







Ahora una clase express de una pose de espaldas.

Hacemos un boceto previo en donde plasmamos la idea básica. De éste sacamos las líneas dinámicas y a partir de éstas colocamos las masas principales, el torso y la pelvis. Ya teniendo esto marcamos articulaciones, siguiendo nuestro boceto previo, para después bocetar la masa del cuerpo. Hay que poner atención a los músculos, especialmente a los de la espalda, ya que el giro hace que se formen pliegues muy particulares. Para dar el detalle hay que seguir el boceto, sin embargo, no siempre el dibujo termina siendo igual al boceto, ten la confianza de cambiar lo que a tu consideración necesite arreglo.





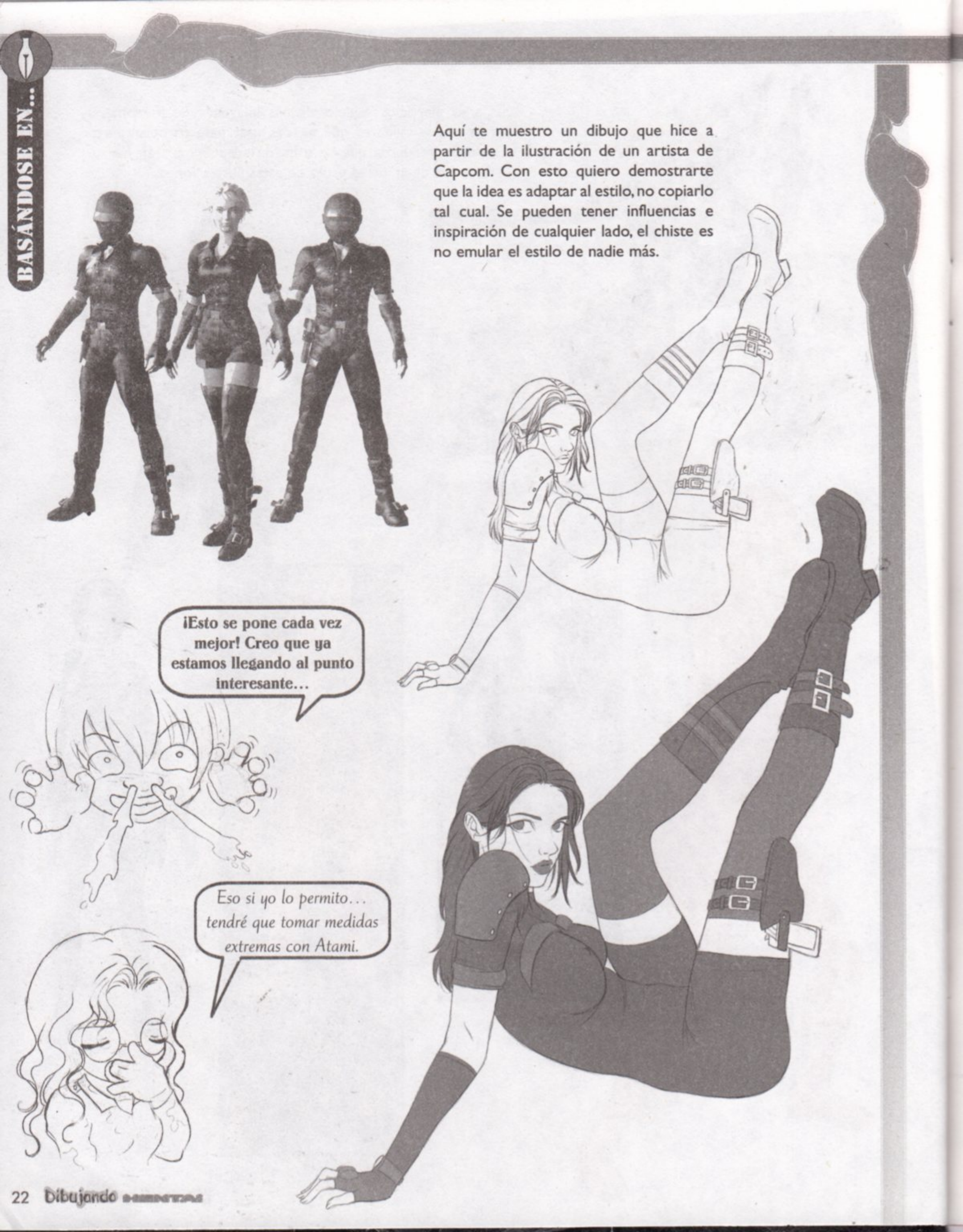
Y sólo por seguir con el capricho, vistámosla de Policía. Aunque más bien se ve como un disfraz de policía y no una adaptación de un uniforme, los detalles como la gorra, las bandas y las esposas nos dan la idea de por dónde va la cosa, aun si no tuviera ése gran letrero en su espalda. Las esposas tienen una forma curiosa, ya que no son redondas como usualmente se cree, son un par de barras semicirculares unidas por un lado que hace que una gire y se inserte dentro de la otra, el lado que embona tiene una sección dentada que hace que una vez dentro no pueda salir a menos que se use la llave.

También podemos usar a nuestros personajes favoritos para sacar adaptaciones de trajes nuevos. Esto no siempre es bueno, pero alguna vez tendremos ganas de parodiar a ese personaje que tanto nos gusta, adelante, sin embargo, mucho cuidado con las copias al carbón.



Como ejercicio, te dejo algunas imágenes de personajes con rasgos militares que puedes usar para parodiar, pero cuidado, recuerda que se trata de adaptar los trajes a tu estilo, no de imitar el estilo de estas ilustraciones.



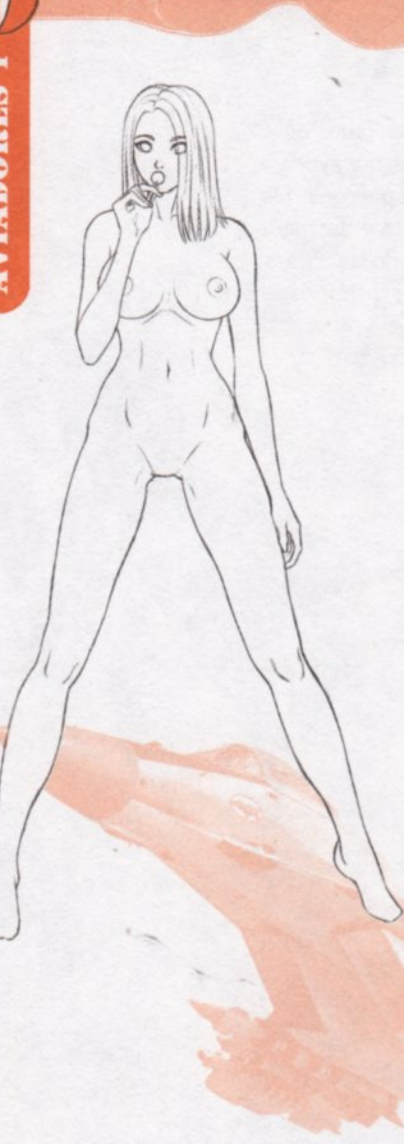


Aquí te muestro un dibujo que hice a partir de la ilustración de un artista de Capcom. Con esto quiero demostrarte que la idea es adaptar al estilo, no copiarlo tal cual. Se pueden tener influencias e inspiración de cualquier lado, el chiste es no emular el estilo de nadie más.



La actitud de tus personajes es muy importante, pues con ello denotas la verdadera sensualidad y ayuda a construir una escena en la mente de la persona que lo ve. Aquí podemos ver a una hermosa enfermera haciendo lo posible para subir la moral de las tropas. No olvides que es importante dibujar primero el cuerpo desnudo para posteriormente colocar la ropa sobre este, así te será más fácil determinar la forma y los pliegues.





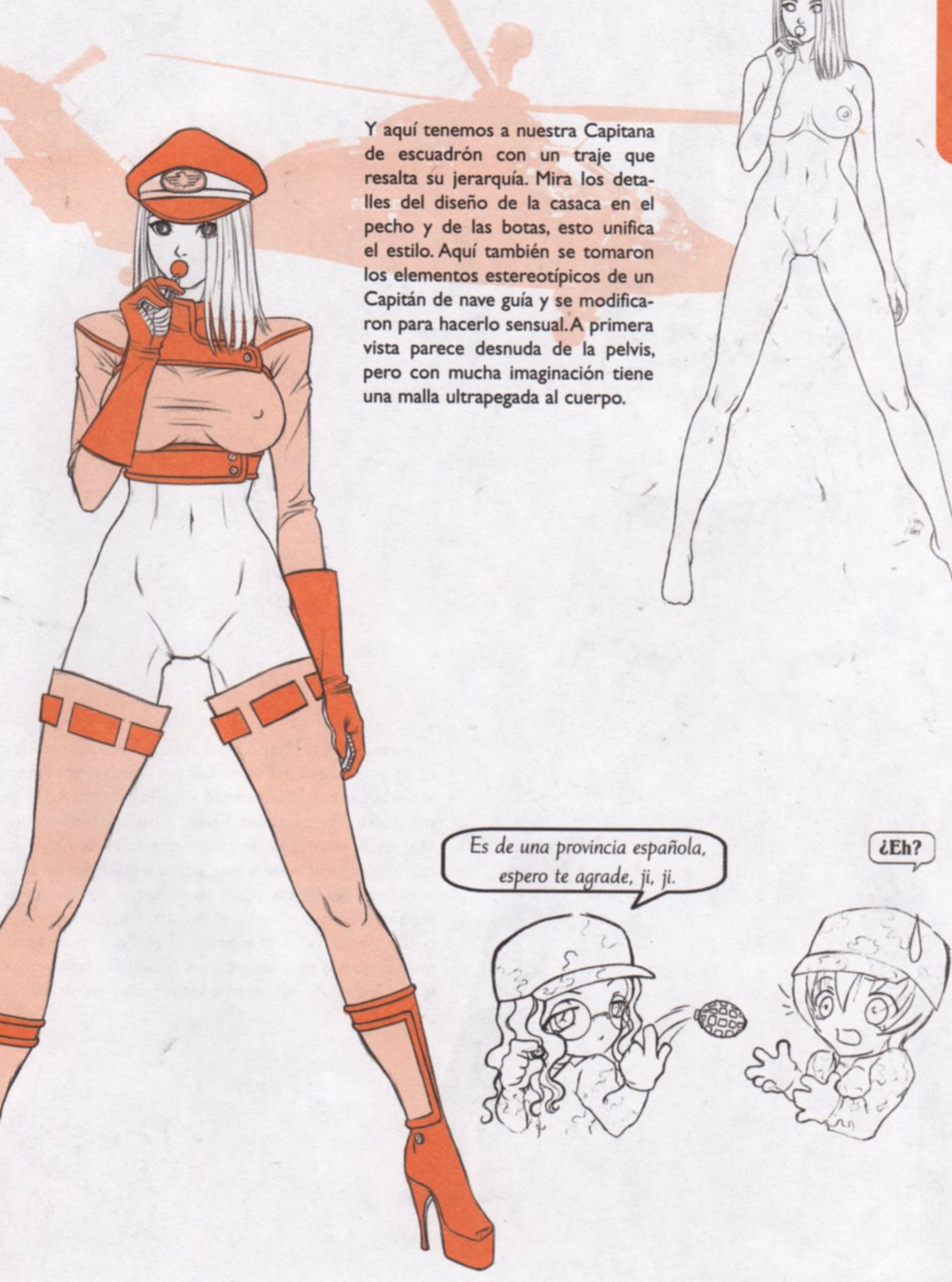




Ahora veamos a la Fuerza Aérea, pilotos femeninos incontenibles en sus naves surcan el cielo, ¡y van desnudas! Claro, utilizando los aditamentos necesarios para una emergencia aérea. Si te cuesta mucho trabajo imaginar un traje de algún tipo, piensa en los detalles que te hacen recordar o pensar en lo que necesites, por ejemplo, lo clásico de un aviador son los gogles grandotes, la bufanda, una chamarra de piel con borrega, unos guantes y un paracaídas. Aquí simplemente adapté esos detalles de manera que nos diera una imagen más sensual. Pudimos usar una máscara como la de abajo, para dar una sensación más sadomasoquista al asunto, pero ya no iba a poder chupar su paleta.

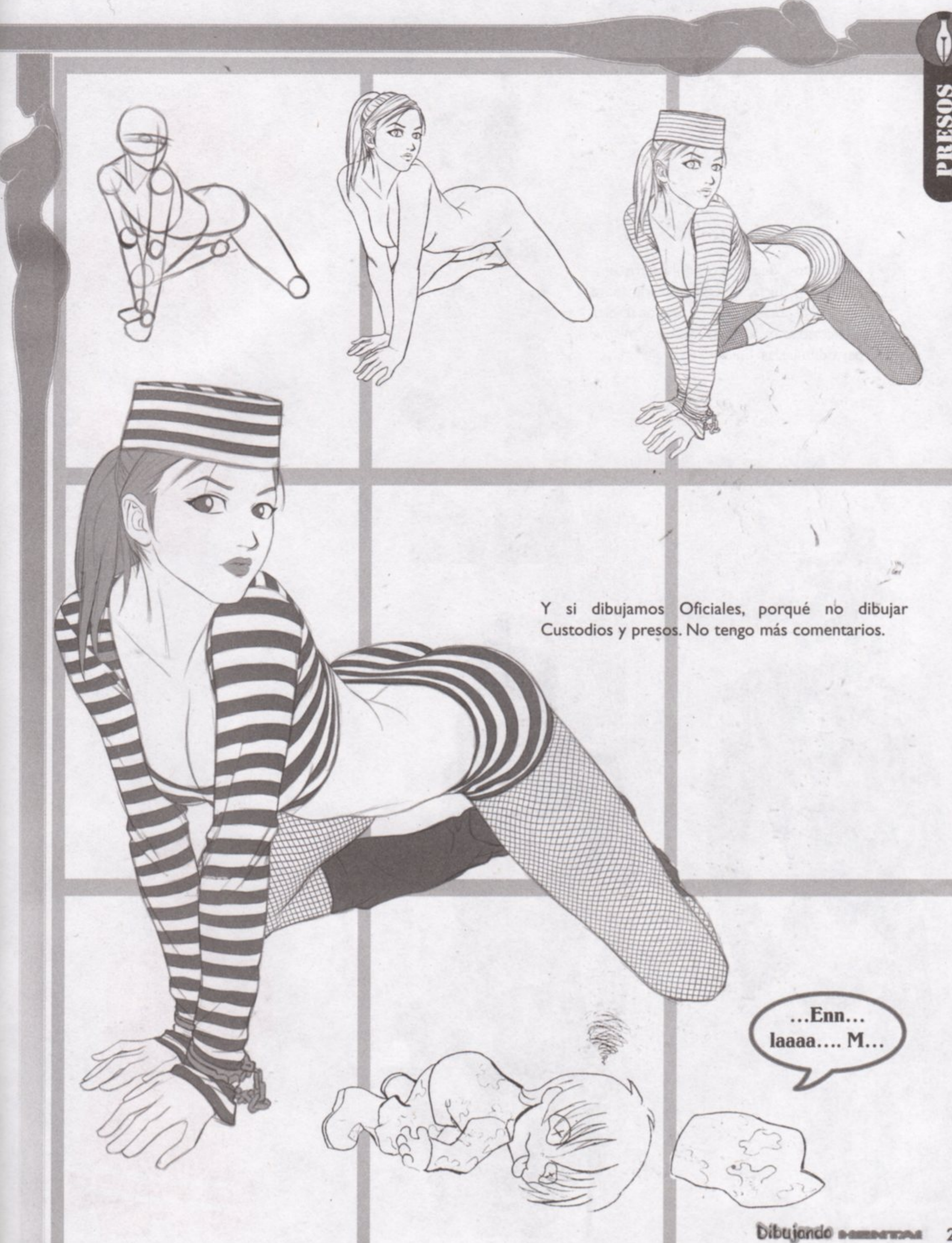


Y aquí tenemos a nuestra Capitana de escuadrón con un traje que resalta su jerarquía. Mira los detalles del diseño de la casaca en el pecho y de las botas, esto unifica el estilo. Aquí también se tomaron los elementos estereotípicos de un Capitán de nave guía y se modificaron para hacerlo sensual. A primera vista parece desnuda de la pelvis, pero con mucha imaginación tiene una malla ultrapegada al cuerpo.





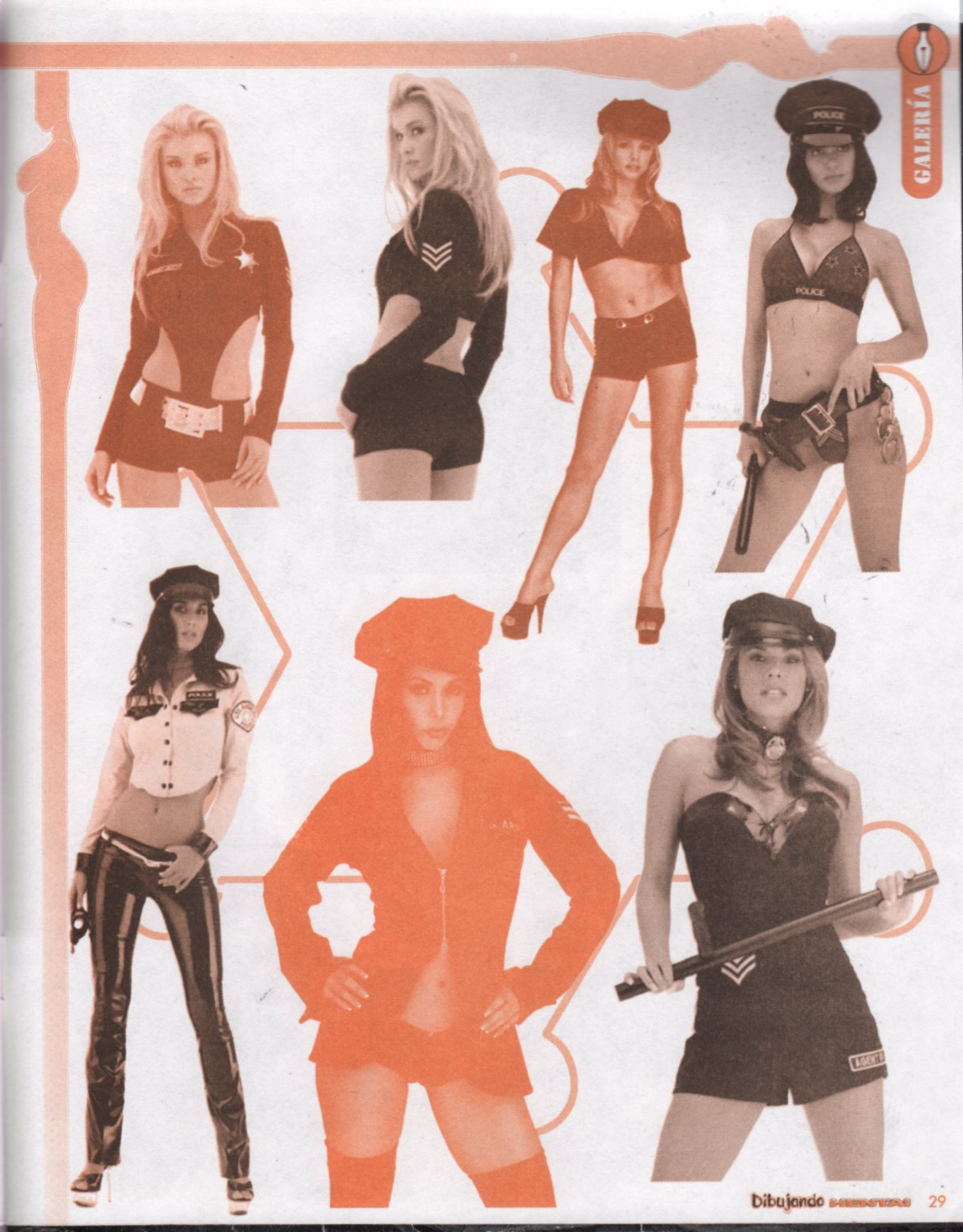
Regresemos a la Marina para checar unos últimos detalles. La figura representativa de los marinos universalmente es el ancla, símbolo que portan orgullosamente en el pecho y/o gorro. Puede tener varios diseños, pero la imagen final es la misma, debe tener una base semicircular, un bastón perpendicular a esta y una argolla donde se sujeta la cadena del barco. ¿Cuál es la forma común en la que recordamos a un marino? Su playera a rayas, el típico cuello del pecho a la espalda, el gorro… y un ancla. Las medias de red muy abierta nos recuerdan las cuerdas por la que los marinos trepan a los mástiles en un barco.

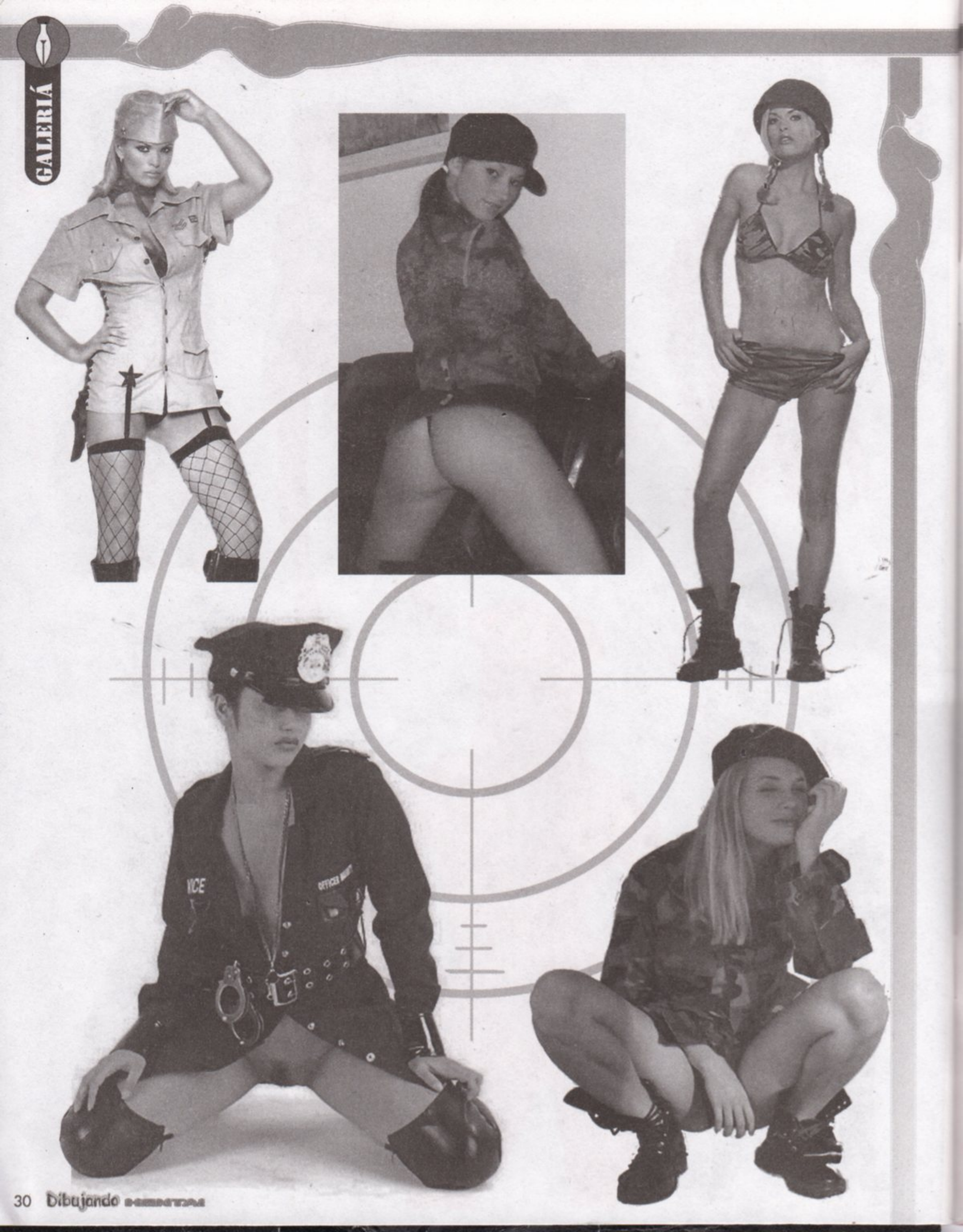


Y si dibujamos Oficiales, porqué no dibujar Custodios y presos. No tengo más comentarios.



Ahora los dejamos con la acostumbrada galería, pueden usarla para basarse en algunas cosas y practicar con ellas. Encontrarán algunas que yo mismo usé para dibujarlas. Enjoy.


POLICE
POLICE

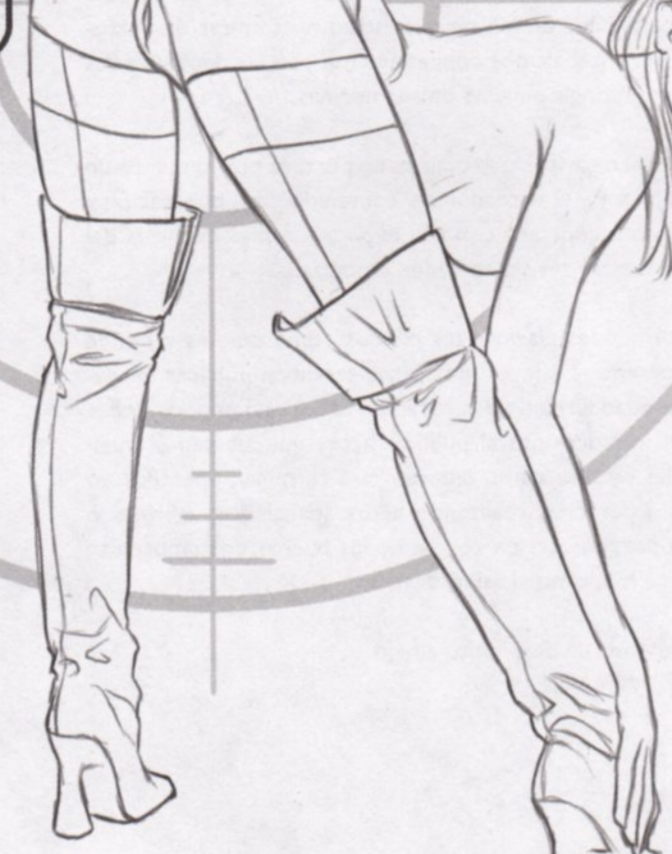












Bueno Atami, creo que no te fue muy bien hoy, pero te dejo esta imagen con la que podrás practicar poniéndole y quitándole los uniformes que quieras.



AVISO IMPORTANTE

Querido lector, recuerda que todos nuestros modelos son mayores de edad y que esto se puede comprobar al momento de analizar la anatomía de nuestros dibujos.

La técnica de dibujo manga tiene la característica de utilizar ojos grandes que hace ver al rostro más expresivo, esto provoca que el dibujo sea más moderno y dinámico.

El HENTAI es un género del manga, el manga tiende a modificar la anatomía de todo el cuerpo principalmente las piernas y los ojos.

Como un dibujo con ojos grandes es mucho más expresivo, existe gente que no sabe calcular su edad y erróneamente piensa que nuestros personajes son más chicos, pero basta con mirar los senos y caderas de nuestras chicas para poder ver que no sólo son mayores de edad sino que se trata de mujeres con una edad superior a los 24 años.

EDITOPOSTER es una editorial con ética y no tiene el más mínimo interés en realizar dibujos que vayan en contra de las leyes de nuestro país, todos nuestros dibujos tienen características anatómicas de personas mayores de edad, y trabajamos conjuntamente con las dependencias de gobierno para no infringir ninguna de sus normas.

Nuestra publicación tiene avisos que ocupan en portada por lo menos un 20% advirtiendo al lector y al voceador del contenido de la publicación y también cuenta en contraportada con una explicación más detallada del contenido, además nuestra revista se vende embolsada.

Amigo dibujante, tú puedes plasmar tus dibujos como quieras y donde quieras, pero te comento, las leyes mexicanas prohiben publicar imágenes de menores de edad llevando a cabo actos sexuales. Tampoco debes olvidar que existen restricciones al publicar actos que afecten el buen desarrollo tanto del estudio como laboral. Para terminar, nosotros no podemos publicar a personas realizando actos sexuales en oficinas o lugares de estudio porque está en contra de las buenas costumbres; te invito a que tú hagas lo mismo si así lo deseas.

Sin más por el momento, se despide tu amigo
Juan Antonio Flores V.
Director


EL
PLACER
HECHO
REVISTA
HENTAI MR
DESCUBRE SU NUEVA IMAGEN



Revista que te enseña a Dibujar el Arte Erótico

ES UN TOMO ERÓTICO CON IMÁGENES EXPLÍCITAS DE ACTOS SEXUALES que pueden ofender los diversos criterios.

Si eres MENOR DE EDAD, por favor, NO COMPRES ESTA REVISTA.

SI consideras que esta PUBLICACIÓN ofende tus valores, te suplicamos que no la adquieras.
AMIGO VOCEADOR VENDER ESTA REVISTA A MENORES DE EDAD ES UN DELITO, POR FAVOR NO LO HAGAS.

La Editorial



UNA EDITORIAL CON NUEVAS IDEAS
LÍDER EN SUEÑOS IMPRESOS.

PROHIBIDA SU VENTA A MENORES DE 18 AÑOS